

**EXPERIENCIA EXITOSA DOCENTE**

**DOCENTE: ERIKA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ**

**NOMBRE DE LA ESTRATEGIA: “BÚSQUEDA DE MÚLTIPLOS”**

**CONTENIDO**

**PRESENTACIÓN**

**PROPÓSITOS Y OBJETIVOS**

**INTRODUCCIÓN**

**DESARROLLO**

**PLANEACIÓN**

**CONCLUSIÓN**

## **PRESENTACIÓN:**

Uno de los aspectos más relevantes en la educación, es motivar e interesar a los alumnos a “aprender a aprender”, buscando con ello que la escuela no sea una carga y una sobresaturación de información, lo cual, es muchas veces confundido con lo que es la calidad educativa. Es por ello necesario, que todo el trabajo áulico se encuentre sustentado en los intereses de los niños, en el logro de los aprendizajes esperados, ya que ellos(los niños) son el centro de todo el proceso educativo.

Teniendo como misiva para tan alto ideal, potenciar el juego como una herramienta estratégica que coadyuve no solo fortalecer la parte académica sino, en este momento tan álgido la salud socioemocional de los alumnos.

## **PROPÓSITOS Y OBJETIVOS:**

Lo primero que deseo dejar establecido es que el propósito de la presente estrategia es hacer del aprendizaje una experiencia lúdica y significativa para los niños, que potencie su aprendizaje. Para ello, también es necesario saber que estilos de aprendizaje tienen los niños y poder trabajar con todos para que su aprendizaje sea significativo.

Por lo cual considero muy importante lo siguiente: 1.-debe haber movimiento, 2.-ser llamativo visualmente y cuando la actividad lo permita 3.-integrar la parte musical con canciones que para ellos sean conocidas o familiares y de esta manera el grupo será beneficiado con un nuevo aprendizaje.

3.-Trabajo con los valores del respeto y tolerancia

## **OBJETIVOS:**

- a)Que el niño se divierta, aprenda y/o consolide sus aprendizajes.
- b)Que sea un espacio de convivencia y trabajo colaborativo entre pares y grupal.
- c) El espacio propicio para la vivencia e interacción de los valores.

## PRESENTACIÓN:

La base operativa de nuestra escuela (Fundamentación Pedagógica-Didáctica), nos lleva a no dejar de lado en la escuela primaria el juego como una estrategia secuencial entre la transición que se vive entre los niveles de preescolar y primaria, privilegiando también la comprensión de los conceptos matemáticos en el marco más simple en su terminología y en una acción lúdica/activa constante.

Pero es importante aclarar que no es el simple hecho de jugar por jugar como mero esparcimiento, porque existe una verificación consistente del logro de aprendizajes, la cual tiene su sustento precisamente en el diseño de estrategias activas, que permiten a nuestros niños evitar al máximo gradientes excesivos y con ello el rezago escolar, como lo es, la complejidad de la comprensión de las tablas de multiplicar.

## DESARROLLO/PLANEACIÓN

La búsqueda de múltiplos (de acuerdo a la tabla de multiplicación que se esté viendo en ese momento), consiste a la estrategia de “búsqueda de tesoros”.

## ACTIVIDADES PREVIAS POR EL DOCENTE

1. Elaboración de las tarjetas y fichas que contengan tanto el algoritmo como la serie o múltiplos de la o las tablas. Obviamente, hay los mismos juegos de múltiplos para cada equipo, así cada uno tendrá que respetar el material del otro.

2. Hacer un pegado (pared, puertas, ventanas, pilares) de números que vienen a ser las cantidades del resultado o las series de la tabla o tablas de multiplicar que desee trabajarse en las distintas áreas que vienen a ser el espacio de trabajo.

3. Así mismo, en zonas aledañas, se debe llevar a cabo la distribución de tarjetas que se esconden, estas contienen el algoritmo de las tablas que se encuentran en verificación del aprendizaje logrado.

Ejemplo: en este caso 3 y 5 ( $3 \times 1$ ,  $3 \times 2$ ,  $3 \times 3$ , etc) .... se llevan a cabo y/o se dan las indicaciones:

3. Integración de parejas y/o equipos con base a la cantidad de alumnos en el grupo.

## DURANTE

A. Explicación del “juego” y las reglas que deben observarse, tales como: siempre mantenerse juntos y sin han de separarse, es porque ya hicieron entre los miembros una distribución de las actividades; establecer el tiempo con el que cuentan para el logro total de la actividad; delimitar el área donde se llevará a cabo la actividad.

B. Salir del salón a buscar las multiplicaciones y los números que correspondan como resultados de estas.

C. Una vez localizados la totalidad de ambos, se dirigen al salón nuevamente.

D. En el salón tendrán que formar de manera ordenada las tablas motivo de verificación, uniendo algoritmo con resultado.

## CONCLUSIÓN

E. Culminado lo anterior, pegarlas en la pared o área expofeso para ello.

F. Los equipos y/o parejas levantan los brazos en dirección hacia donde se encuentre ubicada la docente en señal del término de la actividad y la posibilidad de revisión del trabajo y la correcta realización.

G. Todos los equipos deben lograr formar las tablas y para motivar al grupo el equipo ganador es quien logre formar las tablas de manera correcta.

H. Se abre un espacio de diálogo para que los alumnos compartan sus vivencias y logros personales.

1.-Beneficia la organización de equipos, la comunicación y el respeto entre ellos.

2.-Se verifican los aprendizajes de seriación y se consolida la comprensión y secuencias de las tablas.

3.-Fortalece los valores y los lazos de unidad y colaboración entre los miembros.

